

**GRAN TURISMO®**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

The Real Driving Simulator  
**A-spec**



POLYPHONY  
DIGITAL

お問い合わせ

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

TEL 0570-000-929 (携帯電話およびPHSの場合は TEL 03-3475-7444)

ゲームの内容や実技などに関するご質問にはお答えできません あらかじめご了承ください

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いについては、「PlayStation 2」本体の取扱説明書または当社のホームページ(<http://www.scei.co.jp>)をご覧ください。インフィメーションセンターへお問い合わせください。

# Contents

Gran Turismo 3 A-spec

## The Real Driving Simulator

02	Controls ➡ 操作方法
06	Top Menu & Screen ➡ トップメニューとレース画面
08	Arcade Mode ➡ アーケードモード
14	Gran Turismo Mode ➡ グランツーリスモモード
22	Replay Theater ➡ リプレイシアター
24	Logger View ➡ ロガー表示
26	Option ➡ オプション
28	Credit ➡ クレジット

# A-spec

解説書中に使用しているゲーム画面は、すべて開発中のものです。  
実際の画面とは異なります。

# 操作方法の注意

操作方法

Gran Turismo 3 A-spec

『グランツーリスモ3 A-spec』では、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)またはステアリングコントローラ「GT FORCE™」(LPRC-10000)を使用できます。コントローラ、アナログコントローラ(DUALSHOCK)も使用できますが、一部を除くアナログ操作には対応していません。

## ▼ アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

LED表示は、常に赤色点灯しています。

振動機能のON/OFFは、Optionメニューで設定できます。Optionメニューについては、26ページを参照してください。

レース中のアクセル操作やブレーキ操作を○ボタン/×ボタン/△ボタン/□ボタン/L1ボタン/L2ボタン/R1ボタン/R2ボタンで行うときは、アナログ操作となり、押した強さによってペダルの踏み込みの程度を調節できます。方向キーによるハンドル操作は、アナログ操作です。方向キーを押した強さによって、ハンドルの切れ角を調節できます。

## ▼ ステアリングコントローラ「GT FORCE™」

ステアリングコントローラ「GT FORCE™」を使用すると、ステアリングやペダルで実車さながらの操作を楽しめるほか、クルマの状況に応じたステアリングへのフォースフィードバック(反力)を味わうことができます。

使用する前に、ステアリングコントローラ「GT FORCE™」に付属の取扱説明書をお読みください。

“PlayStation 2”本体の電源を入れる前にUSB端子に直接接続し、本体起動中は抜き差ししないでください。USBハブは使用できません。

ステアリングコントローラ「GT FORCE™」を1台のみ接続する場合は、必ずUSB端子上(“PlayStation 2”本体を横置きにした場合)に接続してください。

ステアリングコントローラ「GT FORCE™」を接続した状態で“PlayStation 2”本体を起動すると、ステアリングが自動的に動作し、接続確認が行われます。

ステアリングやペダルの設定は、Optionメニューで変更できます。Optionメニューについては、26ページを参照してください。

TMS©2001 Logitech. Logicoool. All rights reserved.  
株式会社ロジクールは、Logitech Group の日本地域担当の日本法人です。

Controls



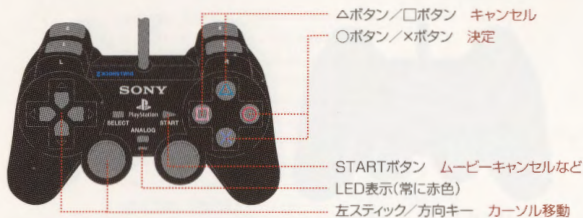
# メニューの操作

操作方法

Gran Turismo 3 A-spec

各メニューの操作は共通です。

## ▼ アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



## ▼ ステアリングコントローラ「GT FORCE™」



Controls

# レース中の操作

操作方法

Gran Turismo 3 A-spec

以下の操作は、初期設定時のものです。レース中の操作方法は、Optionメニューで変更できます。Optionメニューについては、26ページを参照してください。

## ▼ アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



## ▼ ステアリングコントローラ「GT FORCE™」



C o n t r o l s

# リプレイ中の操作

操作方法

Gran Turismo 3 A-spec

レース終了後のリプレイ中やリプレイデータ再生中の操作です。

## ▼ アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



Xボタン リプレイカメラ/オンボードカメラの切替

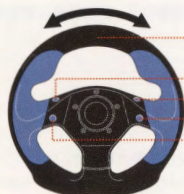
STARTボタン ポーズ

LED表示 (常に赤色)

方向キー TARGET 選択 (Manual Select時のみ)\*

\*Replay Mode や TARGET については、22ページを参照してください。

## ▼ ステアリングコントローラ「GT FORCE™」



ステアリング

Xボタン

Yボタン

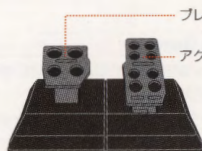
Bボタン

Aボタン

ポーズ



Lボタン/Rボタン



ブレーキペダル

アクセルペダル

Controls



# トップメニュー

Gran Turismo 3 A-spec

トップメニューとレース画面

ディスクを正しくセットして"PlayStation 2"を起動すると、オープニングムービー表示後、トップメニューが表示されます。起動時に、ゲームデータのある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)がMEMORY CARD差込口1に差されていると、自動的にゲームデータがロードされます。

## ▼ Arcade Mode

→ P.8

手軽に本格的なレースを楽しめるモードです。1人から6人までプレイできます。



## ▼ Gran Turismo Mode

→ P.14

リアルなレーシングライフを楽しめる、1人プレイ専用のモードです。

## ▼ Replay Theater

→ P.22

リプレイデータの再生や管理を行うメニューです。

## ▼ Load Game

ロードしたいMEMORY CARD差込口を選択すると、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)からゲームデータをロードします。

ゲームデータをロードすると、Arcade Mode、Gran Turismo Mode、Option設定のデータが同時に更新されます。

## ▼ Save Game

セーブしたいMEMORY CARD差込口を選択すると、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にゲームデータをセーブします。

ゲームデータには、Arcade Mode、Gran Turismo Mode、Option設定のデータが保存されます。

ゲームデータは、1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にひとつだけセーブできます。ゲームデータの無い"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブするには、約256KB以上の空きが必要です。

## ▼ File Operation

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されている「グランツーリスモ3 A-spec」の各種データを一覧します。データを選択すると、コピーや削除を行うことができます。

## ▼ Option

→ P.26

ゲームに関するさまざまな設定を行うメニューです。

Top Menu & Screen



# レース画面

Gran Turismo 3 A-spec

トップメニューとレース画面

レース画面には、さまざまな情報が表示されます。レースやクルマの種類、Option設定などによって、画面は多少異なります。

バックミラー

順位

コース図

現在のギア

トリップメーター  
(レースごとに自動リセット)

スピードメーター

オドメーター

デジタル速度表示

インジケータ

(ASM/TCS/サイドブレーキ/オイル警告灯)

タコメーター

ブースト計(ターボ車のみ)

ラップタイム

ベストラップ

トータルタイム

周回数/全周回



# Arcade Modeメニュー

Gran Turismo 3 A-spec

Arcade Mode

Arcade Modeを始めると、Arcade Modeメニューが表示されます。



## ▼ Single Race

1人でプレイするモードです。

## ▼ Time Attack

→ P.11

決められたクルマで決められたコースを周回し、最速ラップを目指すモードです。

## ▼ Free Run

自由選択したクルマで自由選択したコースを周回し、最速ラップを目指すモードです。

## ▼ 2 Player Battle

→ P.12

分割画面で2人对戦するモードです。

## ▼ Goodies

ゲームの進行によって、さまざまなおまけが手に入ります。

## ▼ Load Garage

2 Player Battle用に、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)からGran Turismo Modeのガレージ情報をロードします。ロードした情報は、対戦レース用のものなので、ゲームデータは更新されません。

## ▼ i.LINK Battle

→ P.13

複数台の"PlayStation 2"をIEEE1394ケーブルで接続して、最大6人まで同時に対戦できるモードです。

# Arcade Mode

# レースの流れ

Arcade Mode

Gran Turismo 3 A-spec

Arcade Modeのレースは、基本的に以下のような流れで進行します。モードによって、流れは多少異なります。

## ▼ レベル選択

レースのレベルを選択します。  
高いレベルほど、ライバルが速くなります。

## ▼ コース選択

プレイするコースを選択します。  
画面には、カーソル位置のコースの全長や難易度などが表示されます。

## ▼ クラス選択

参加クラスを選択します。  
クラスごとに参加できる車種が決められています。  
[Home Garage]や[Guest Garage]を選択すると、Gran Turismo Modeのガレージにあるクルマを選べます。ガレージのクルマは、それぞれのクルマに応じたクラスに参加することになります。  
[Guest Garage]を選択する場合は、あらかじめArcade Modeメニューの[Load Garage]でガレージ情報をロードしておいてください。Arcade Modeメニューについては、8ページを参照してください。

## ▼ クルマ選択

使用するクルマを選択します。  
方向キー上、下で車体のカラーリングを変更できます。ガレージのクルマは、カラーリングを変更できません。

## ▼ レース/タイムアタック

クルマを決定すると、レースが始まります。  
レースを中断するには、STARTボタンを押してポーズし、[EXIT]を選択してください。

## ▼ レース/タイムアタック終了後

レースが終了すると、リプレイが再生されます。





# モードメニュー

Arcade Mode

Gran Turismo 3 A-spec

各モードのレースの前後には、モードメニューが表示されます。モードやプレイ内容によって、選択できる項目は多少異なります。



## ▼ Start

レースを始めます。



## ▼ Start Replay / Save Replay



直前のレースのフルラップリプレイを再生、セーブします。リプレイについては、22～23ページを参照してください。



## ▼ Machine Setting

ガレージのクルマを使用している際に、セッティングを変更できます。セッティングについては、21ページを参照してください。



## ▼ Load Ghost / Save Best



ベストラップリプレイデータをロード、セーブします。ロードしたデータはTime AttackやFree Run中にゴーストとして表示できます。リプレイについては、22～23ページを参照してください。



## ▼ Save Game

Gran Turismo Modeのチャンピオンシップイベントの進行状況をセーブします。セーブした進行状況は、トップメニューの「Load Game」からロードできます。



## ▼ Records

各種の記録を参照します。



## ▼ Data Logger

ベストラップリプレイのロガー表示を参照します。ロガー表示については、24ページを参照してください。



## ▼ Option

ゲームに関するさまざまな設定を行うメニューです。Optionメニューについては、26ページを参照してください。



# Arcade Mode



# Time Attack

Gran Turismo 3 A-spec

Arcade Mode

決められたクルマで決められたコースを周回し、最速ラップを目指すモードです。

挑戦したいタイムアタックを選択すると、Time Attackメニューに進みます。

## ▼ ベストタイム表示

タイムアタック前に表示されるTime Attackメニューでは、これまでのベストタイムを確認できます。



## ▼ ゴースト

Time Attackメニューの[Load Ghost]からベストラップリプレイデータをロードしておくこと、タイムアタック中にリプレイデータがゴーストとして表示されます。

Arcade Mode



## 2 Player Battle

Arcade Mode

Gran Turismo 3 A-spec

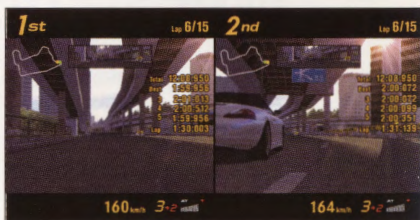
分割画面で2人对戦するモードです。

プレイヤー1がコントローラ端子1またはUSB端子上("PlayStation 2"本体が横置きの場合)のコントローラを使い、プレイヤー2がコントローラ端子2またはUSB端子下("PlayStation 2"本体が横置きの場合)のコントローラを使います。

プレイヤー1がコースを決定すると、それぞれのプレイヤーが使用するクルマを選択する画面に進みます。クルマを決定すると、レースが始まります。

### ▼ レース画面

Optionメニューの画面設定が[4:3]のときは上下、[16:9]のときは左右にレース画面が分割されます。Optionメニューについては、26ページを参照してください。



A r c a d e   M o d e

# i.LINK Battle

Gran Turismo 3 A-spec

Arcade Mode

複数台の"PlayStation 2"をIEEE1394ケーブルで接続して、最大6人まで同時に対戦できるモードです。

## ▼ 接続方法

"PlayStation 2"とテレビモニターを2台ずつ使用して、2人でi.LINK Battleを行うときは、それぞれの"PlayStation 2"のIEEE1394端子間をIEEE1394ケーブルで接続してください。

"PlayStation 2"とテレビモニターを3台以上使用して、3人以上でi.LINK Battleを行うときは、市販のIEEE1394ハブを使用して、それぞれの"PlayStation 2"のIEEE1394端子とIEEE1394ハブ\*をIEEE1394ケーブルで接続してください。

"PlayStation 2"にIEEE1394ケーブルを接続するときは、"PlayStation 2"本体の電源を切ってください。

\*IEEE1394ハブは、単体でのみ使用できます。複数のIEEE1394ハブを接続して使用することはできません。

6人対戦を行う場合は、6口のi.LINK端子を持ったハブを単体で使用してください。

## ▼ 起動方法

正しくIEEE1394ケーブルで接続された複数の"PlayStation 2"本体すべてに「グランツーリスモ3 A-spec」のディスクをセットして、電源を入れてください。

IEEE1394ケーブルで接続されたすべての"PlayStation 2"でi.LINK Battleを選択して待機画面を表示後、[対戦]か[ライブ中継]を選択してください。すべての"PlayStation 2"が待機画面になるまで[対戦]や[ライブ中継]を選択することはできません。

[ライブ中継]を選択すると、レースに参加せずに、対戦のようすを観戦できます。観戦中の操作は、リプレイ中の操作と同じです。リプレイ中の操作については、5ページを参照してください。

すべてのプレイヤーが[対戦]か[ライブ中継]を選択するか、待機画面の待ち時間が0になると、レースが始まります。

## ▼ レース

i.LINK Battleのレースには、CPUが操作するクルマは参加しません。

Arcade Mode



# マップメニュー

Gran Turismo Mode

Gran Turismo 3 A-spec

Gran Turismo Modeを始めると、マップメニューが表示されます。

## ▼ My Home

→ P.16



所有するクルマの参照や乗り換え、ゲームの進行状況の確認などを行います。

## ▼ Car Dealer



世界各国のディーラーからクルマを購入します。

## ▼ License Center

→ P.17



レースに参加するために必要なライセンスを取得します。

## ▼ Go Race

→ P.18



さまざまな種類のレースに参加します。

## ▼ Tune Shop

→ P.20



パーツの購入やクルマのチューンを行います。

## ▼ GT Auto



ホイールの購入やオイル交換、洗車を行います。

## ▼ Machine Test



所有するクルマでテストコースを走り、性能や限界をチェックします。



# Gran Turismo Mode



# Gran Turismo Modeの流れ

Gran Turismo Mode

Gran Turismo 3 A-spec

Gran Turismo Modeでは、レースで賞金を得てクルマの購入やチューンを繰り返し、よりグレードの高いレースに勝つことを目指します。

## ▼ クルマ購入

世界各国のディーラーからクルマを購入することができます。レースによっては、参加できる車種が限定されていることもあります。



## ▼ ライセンス取得

→ P.17

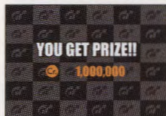
参加するために一定のライセンス(レース用の免許)が必要になるレースがあります。試験を受験して合格すると、ライセンスが交付されます。



## ▼ レース

→ P.18

実力や車種など、さまざまな条件別にレースが行われています。レースで好成績を収めると、賞金が手に入ります。



## ▼ パーツ購入/チューン

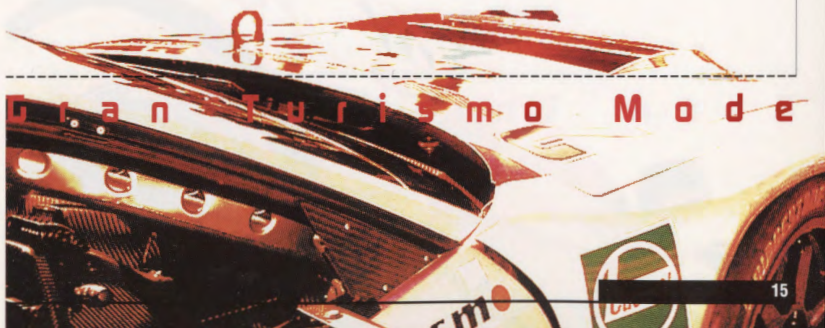
レースで獲得した賞金で、パーツの購入やクルマのチューンを行います。



## ▼ セッティング

→ P.21

車体やパーツのセッティングを変更します。セッティングは、レース前メニューのほか、My Homeの[ラン&セッティング]から選択できます。



所有するクルマの参照や乗り換え、ゲームの進行状況の確認などを行います。

## ▼ ガレージ

所有しているクルマを参照します。  
リストから参照したいクルマを選択すると、拡大表示されます。  
拡大表示画面では、スペックの参照やホイールの履き替え、そのクルマへの乗り換え、売却を行います。

## ▼ ゲームステータス

ゲームの進行状況や履歴を確認します。

## ▼ トレード

ふたつのゲームデータ間で、クルマを売買します。

## ▼ ラン&セッティング

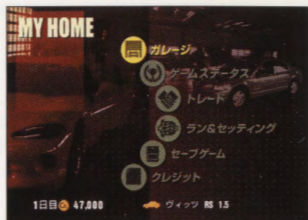
現在乗っているクルマをセッティングして、テスト走行します。

## ▼ セーブゲーム

ゲームデータをセーブします。  
詳しくは、6ページを参照してください。

## ▼ クレジット

各種権利表記を表示します。



レースに参加するために必要なライセンスを取得します。  
ライセンスには、国内B級、A級、国際B級、A級、スーパーライセンス、ラリーライセンスがあります。受験するライセンスを選択すると、試験選択画面に進みます。



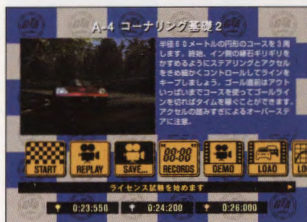
## ▼ 試験選択画面

試験選択画面では、受験する試験を選択します。  
各試験アイコンには、これまでの成績が表示され、画面下でカーソル位置の試験のタイトルや使用するクルマ、合格基準タイムを確認できます。  
1～7の試験にすべて合格すると、8の卒業試験を受験でき、卒業試験に合格するとライセンスが交付されます。



## ▼ ライセンスメニュー

受験する試験を決定すると、ライセンスメニューが表示されます。ライセンスメニューで[START]を選択すると、試験が始まります。試験に合格すると、決められた基準タイムに応じて、成績のいい順に、ゴールド、シルバー、ブロンズのカップが手に入ります。  
初めて受験する試験のときは、[DEMO]で試験内容を確認しましょう。





さまざまな種類のレースに参加します。

各レースにはライセンスや車種などの参加条件があり、条件ごとにひとつまたは複数のレースがイベントとしてまとめられています。イベントへの参加方法については、19ページを参照してください。

### ▼ ビギナーリーグ

初心者向けのイベントで構成されたリーグです。

多くのイベントは、ライセンスなしでも参加できます。始めのうち、ここで賞金を稼ぎましょう。

### ▼ アマチュアリーグ

ビギナーリーグより速いライバルが参加しています。

アマチュアリーグからは、タイヤが減るように設定されたイベントも登場します。タイヤが減るレースでは、タイヤとコースの相性やドライビングスタイルを考えて、使用するタイヤを慎重に選択しましょう。

### ▼ プロフェッショナルリーグ

Gran Turismo Mode最高峰のリーグです。

プロフェッショナルリーグで勝つためには、クルマの性能やドライビングテクニックはもちろん、細かなセッティング技術も必要になるはずです。

### ▼ ラリーイベント

ダートを舞台にしたイベントです。

### ▼ 耐久レース

長距離、長時間の耐久レースです。





# イベントへの参加方法

Gran Turismo 3 A-spec

Gran Turismo Mode

Go Raceでリーグを選択すると、イベント選択画面に進みます。

## ▼ イベント選択画面

表示されるイベント名やレース数などを参考に、方向キー、左右で、参加するイベントを選択してください。  
画面下に表示されるイベント名の下で、参加したことのあるレースの成績を確認できます。

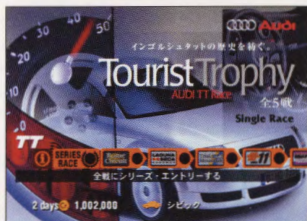


## ▼ 参加レース選択

参加するイベントを決定すると、そのイベント中のどのレースに参加するかを選択します。

メニュー左端の[1]アイコンを選択すると、必要ライセンスや参加可能車種などのイベント情報を確認できます。

複数のレースを通して成績を競うチャンピオンシップイベントでは、全戦を通して参加することができます。



## ▼ エントリー画面

参加するレースを決定すると、エントリー画面が表示されます。

[PREVIEW]を選択すると、選択したレースのコースや参加車種などをリプレイ画面でチェックすることができます。

[ENTRY]を選択すると、レースが始まります。



パーツの購入やクルマのチューンを行います。

それぞれのパーツやチューンについてはゲーム内(TUNE SHOP)の各パーツ購入画面を参照してください。

## ▼ サスペンション&ブレーキ

ブレーキキットやブレーキバランスコントローラ、サスペンション関係を扱っています。

## ▼ エンジン&吸気系統

ROMやNAチューン、排気量アップなどのエンジン関係と、吸気関係を扱っています。

## ▼ 駆動系統

クロスミッションやフライホイール、クラッチ、プロペラシャフト、LSDを扱っています。

## ▼ ターボ系統

タービンキットやインタークーラを扱っています。

## ▼ タイヤ

さまざまな種類のタイヤを扱っています。

グリップと耐久性の関係

▼カテゴリ	▼タイヤの種類	▼グリップ力	▼耐久性(Laps)
標準装着タイヤ	Normal	91% ●	5~10 ●
スポーツタイヤ	Sports	94% ●	10~20 ●
レーシングタイヤ	Super Hard	94% ●	20~40 ●
	Hard	96% ●	15~30 ●
	Medium Hard	98% ●	10~20 ●
	Medium	100% ○	7~14 ●
	Medium Soft	102% ●	5~10 ●
	Soft	107% ●	2~4 ●
	Super Soft	109% ●	1~2 ●

## ▼ 電子制御・その他

ヨーコントロールシステムなどの電子制御関係と、軽量化などのクルマ全体に関するチューンを扱っています。



# Machine Setting

Gran Turismo 3 A-spec

Gran Turismo Mode

レース前メニューや、My Homeの[ラン&セッティング]から[Machine Setting]アイコンを選択すると、現在乗っているクルマのセッティングを変更できます。

## ▼ パーツ交換

クルマに装着するパーツを交換します。

## ▼ セッティング

クルマに装着されているパーツのセッティングを変更します。

## ▼ セッティングをロードします

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)からセッティングデータをロードします。

セッティングデータをロードすると、現在のクルマのセッティングが更新されます。

現在乗っているクルマと同じ車種のセッティングデータ以外は、ロードできません。現在乗っているクルマに装着されていないパーツのセッティングデータは無視されます。セッティングデータにないパーツのセッティングは、更新されずにそのまま残ります。

## ▼ セッティングの保存...

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセッティングデータをセーブします。

セッティングデータには、現在乗っているクルマのセッティングが保存されます。





# Replay Theaterメニュー

Gran Turismo 3 A-spec

Replay Theater

Replay Theaterメニューは、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブされているリプレイデータの再生や管理を行うメニューです。

## ▼ Load Replay

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)からリプレイデータをロード、再生します。データを選択し、[読み込み]を選択すると、リプレイが再生されます。

リプレイ中の操作については、5ページを参照してください。

## ▼ Demonstration

ディスクに収録されているリプレイデータを再生します。

## ▼ Data Logger

走行中のクルマの状態を調べられる、ロガー表示を行います。ロガー表示については、24ページを参照してください。





# Replay Option

Gran Turismo 3 A-spec

リプレイ再生中にポーズすると、Replay Optionから以下の項目を選択できます。

## ▼ MDDE

リプレイの再生方法を設定します。

モード名	再生方法	選択可能な TARGET		
		Manual Select	Top Car Only	Auto Select
 Normal	通常の再生方法	●	×	×
 Dive	BGMとシンクロ	×	×	●
 Race	競り合いになるとワイドに	●	●	●
 Training	ラインをわかりやすく再生	●	×	×








## ▼ TARGET

リプレイカメラが注目するクルマを設定します。

MANUAL	TOP	AUTO
Manual Select 任意の1台に固定	Top Car Only 先頭グループに固定	Auto Select 自動選択

## ▼ ITEM

リプレイ再生中に表示する情報を設定します。

 スピード/ギア	 クルマ名	 タイム/ラップ	 コース図
 ステアリング インジケータ	 タイヤダメージ	 アクセル・ブレーキ インジケータ	

## ▼ SOUND

リプレイ再生中のBGMとSE(効果音)のON/OFFを設定します。

Replay Theater

# リプレイデータの種類

Replay Theater

Gran Turismo 3 A-spec

リプレイデータには、以下の種類があります。それぞれのデータは、セーブできるモードや表示できる内容が異なります。

## ▼ フルラップリプレイ

レースの最初から最後までを保存するリプレイデータです。

Arcade ModeのSingle Raceと2 Player BattleおよびGran Turismo ModeのGO RACEの各イベントでセーブできます。

フルラップリプレイを使用してロガー表示を行うことはできません。

## ▼ ベストラップリプレイ

そのレースやタイムアタックで一番速いタイムを記録した周回のみを保存するリプレイデータです。

Arcade ModeのTime AttackとFree RunおよびGran Turismo ModeのMy Homeで選択できる[ラン&セッティング]、各ライセンス試験、Machine Testの0-400と0-1000でセーブできます。

ベストラップリプレイを使用して、Arcade ModeのTime AttackとFree Runのゴースト表示や、Replay Theaterなどのロガー表示を行うことができます。

ロガー表示については、24ページを参照してください。

# リプレイデータの大きさ

Gran Turismo 3 A-spec

リプレイデータの大きさは、KB単位で表されます。リプレイデータは、1レースあたり50KB程度の大きさになります。50KBのリプレイデータをセーブするには、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に50KB以上の空きが必要です。

一定以上の長さのレースやタイムアタックでは、最後まで記録できないことがあります。

Replay Theater

# ロガー表示

Gran Turismo 3 A-spec

ロガー表示

ロガー表示では、データ化された走行中のクルマの状態を客観的に調べることができます。

自分のドライビングの欠点を探したり、異なるふたつの走りを比較したり、と、さらなるスキルアップのために活用してください。

## ロガー表示メニュー

Gran Turismo 3 A-spec

Arcade ModeやGran Turismo Modeのレース/タイムアタック後のメニューやReplay Theaterメニューで[Data Logger]を選択すると、ロガー表示メニューが表示されます。ひとつまたはふたつのベストラップリプレイデータをロード後、表示タイプを選択すると、ロガー表示が始まります。

### ▼ Replay Logger

データを参照しながらリプレイを再生します。

詳しくは、25ページを参照してください。

### ▼ Graph Logger

クルマの状態をグラフで表示します。

詳しくは、25ページを参照してください。

### ▼ TRACK A

ひとつ目のベストラップリプレイデータをロードします。

レースやタイムアタック後のメニューからロガー表示に進んだ場合は、自動的に直前のベストラップリプレイになります。

### ▼ TRACK B

ふたつ目のベストラップリプレイデータをロードします。

[Load File A]と異なるコースのデータはロードできません。

ふたつの走りを比較しないときは、ロードする必要はありません。

Data Logger					
TRACK A	CAR NAME	ランサー Evolution VS クリーカー フロトタイプ	POWER	355PS	
	COURSE NAME	Smoky Mountain	TIME	1'21.116	
	DATE	2001/04/26	MODE	Free Run	COMMENT
	Free Run	Free Run	Free Run	0:55	
TRACK B	CAR NAME	インプレッサ クリーカー フロトタイプ	POWER	355PS	
	COURSE NAME	Smoky Mountain	TIME	1'22.012	
	DATE	2001/04/26	MODE	Free Run	COMMENT
	Free Run	Free Run	Free Run	0:55	

REPLAY GRAPH LOAD LOAD EXIT

Logger View



# 表示タイプ

Gran Turismo 3 A-spec

ロガー表示

ロガー表示には、2種類の表示タイプがあります。

どの表示タイプでも、L1ボタン/R1ボタンでデータを見るセクター(コースの区切り)を変更できます。

ロガー表示中にL2ボタン/R2ボタンを押すと、表示タイプを切り替えることができます。

## ▼ Replay Logger

任意のセクターを選択して、リプレイを再生します。

- 1 再生
- 2 停止
- 3 スロー再生
- 4 カメラ切り替え
- 5 セクター一覧
- 6 A/Bのクルマの状態



## ▼ Graph Logger

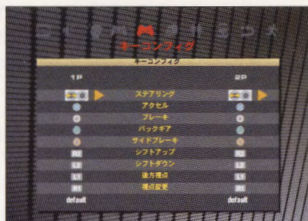
任意のセクターを選択して、クルマの状態をグラフで表示します。左スティックでグラフのスケール変更、右スティックでスクロールを行えます。STARTボタンを押すと、EXPRESSIONメニューが表示されます。EXPRESSIONメニューでは、現在の速度、アクセル、ブレーキのグラフON/OFFや、A/Bのクルマの表示/非表示を設定できます。

- 1 表示中のセクター
- 2 セクター一覧
- 3 A/Bのクルマの状態



Logger View

Optionメニューは、ゲームに関するさまざまな設定を行うメニューです。トップメニューのほか、いくつかのメニューから呼び出すことができます。どこから呼び出したかに関わらず、Optionメニューの内容は共通です。



## ▼ 画面設定

レース画面の表示方法を設定します。

画面選択 — 画面のタテヨコ比 ([4:3] / [16:9])

## ▼ サウンドオプション

BGMや効果音のON/OFFを設定します。

メニューBGM — メニューのBGM

メニュー効果音 — メニューの効果音

レースBGM — レース中のBGM

レース効果音 — レース中の効果音

リプレイBGM — リプレイ中のBGM

リプレイ効果音 — リプレイ中の効果音

## ▼ 曲目

メニューやレース、リプレイで使用する曲目を設定します。

お気に入りミュージックパネル —

→ BGMとして使用する曲を選択します。

曲名

→ 方向キー右を押すと曲名にカーソルが表示されます。

曲名上で決定後、方向キーの上、下で順序を設定し、再び決定すると曲順を変更できます。

ストレート → 設定されている曲順通りに再生します。

シャッフル → ランダムな順序で再生します。

## ▼ 振動設定

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の振動機能を設定します。

振動設定 1P — 1P側の設定

振動設定 2P — 2P側の設定

## ▼ キーコンフィグレーション

レース中の操作を設定します。

デフォルトを選択すると、初期設定に戻ります。



## ▼ レースオブション

レースのオプションを設定します。

ミッション設定 ————— 標準で選択されるミッション (Gran Turismo Modeで有効)

ドライビングアシストASM — クルマのスピンを防止するシステム (Arcade Modeでのみ有効)  
(スピン防止装置)\*

ドライビングアシストTCS - 大パワー車の駆動輪が空転することを防ぐシステム(Arcade Modeでのみ有効)  
(トラクション・コントロール)\*

※これらの設定を有効にすると、クルマの速さを最大限に引き出せない可能性があります。



## ▼ 2人対戦オプション

Arcade Modeの2 Player Battleとi.LINK Battleのルールを設定します。

周回数 \_\_\_\_\_ レースの周回数

タイヤダメージ ————— タイヤの減り

ハンディキャップ ————— スタート位置の差 (2 Player Battleのみ)

スローカーブスト————遅れているクルマを速くするブースト機能



## ▼ゴーストの自動更新

Arcade Modeのゴーストの更新方法を設定します。

タイムアタック中にゴーストのタイムを上回ったときに、自動的にゴーストを更新するかどうかを選択できます。自動的に更新せずに、ロードしたゴーストが表示されたままになっている場合も、ベストラップリプレイは正しく更新されます。

ON \_\_\_\_\_ 自動更新し、常に最速のゴーストを表示

OFF ————— 自動更新せず、常にロードしたゴーストを表示



### ▼ GTフォースセッティング 1P/2P

ステアリングコントローラ「GT FORCE™」の機能を設定します。

ステアリングアシストタイプ —— ステアリング特性



### ■ビギナー（標準設定）

初心者用のセッティングです。ゲーム開始時にはこのモードが選択されています。高速時の直進安定性を重視した設定で、どの速度域でも大きくステアリングを切らないと曲がることができず、全速度域を通じて「ステアリングを切りすぎた結果、クルマが不安定になること」を予防します。

### ■アマチュア(おすすすめ設定)

標準的なユーザー向けのセッティングです。時速50キロ程度までは小回りの重視したクイックなステアリングギアアシオで、それ以上の速度では一般市販車と同程度のステアリングギアレシオになります。ただし、カウンターアシアが必要なときには例外的にクイックなレシオに変化して、左右90度までしか切ることができないステアリングコントロールでも、素早く大きなカウンターアシアを当てることができます。

フォースフィードバック———— ステアリングへの反力

キーコンフィグ ————— レース中の操作

キャリブレーション ————— ステアリングやペダルの調整

## ■プロフェッショナル

上級者向けのセッティングです。アマチュア設定よりも少々  
クICKなレーシングカー向けの設定です。ステリング・レ  
スポンスは敏感になりますが、その反面、「ステアリングを  
切りすぎてしまう」というウィークポイントがあります。ほ  
んのわずかな操舵角を探りながら走ることでできる腕前  
の人なら使いこなすことができればという。

## ■シミュレーション

スティングギアレシオはアマチュアと同様ですが、カウンターステア・アシストがOFFになっており、ステアリングの左右90度までの範囲でカウンターステアも含め、適切にクルマをコントロールする必要があります。クルマの動きを予測し、素早く挙動を修正でなければ操作できません。ゲームというよりも実学。実際のクルマのドライビングを学びたい人にとって磨きになるモードです。



# Credit

Gran Turismo 3 A-spec

- ".be" is the trademark of Belgium and is used with permission from Ministère des Affaires Etrangères.
- Alfa Romeo, Fiat, Lancia, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A and are used under license to Sony Computer Entertainment.
- ARAI HELMET name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Arai Helmet, Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- "Arcor" is a trademark and is used with permission from Mannesmann Mobilfunk GmbH and Mannesmann Arcor AG & Co.
- The trademarks Aston Martin, DB7 Vantage Coupe, V8 Vantage, and Vanquish are the property of ASTON MARTIN LAGONDA LIMITED and are used under license by Sony Computer Entertainment.
- "Atelia" is a trademark and is used with permission from Atelia.
- Audi, Audi logos, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Audi AG and are used under license by Sony Computer Entertainment
- AUTOBACS name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of AUTOBACS SEVEN CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- "BBS" is a trademark and is used with permission from BBS-Kraftshzeugtechnik AG.
- "Belcar" is a trademark and is used with permission from Belcar.
- The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are trademarks of BMW AG and are used under license.
- © Robert Bosch Corporation 2000. Bosch is a trademark licensed by Robert Bosch GmbH, Germany.
- The BP IN SHIELD is a trademark and is used with permission from BP AMOCO p.l.c.
- "Brembo" is a trademark and is used with permission from Brembo S.p.A.
- BRIDGESTONE and POTENZA names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Bridgestone Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.
- The FIRESTONE and FIRESTONE RACING trademarks are trademarks of Bridgestone/Firestone Research, Inc. and are used herein with permission.
- CALSONIC and CALSONICKANSEI names and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of CALSONICKANSEI CORP. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Castol and the Castrol logo are trademarks of Castrol Limited.
- Trademarks used under license from Chevron U.S.A. Inc.
- Citroën, Xsara, Citroën Sport and Citroën Chevron logo, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Citroën Automobiles and are used under license by Sony Computer Entertainment.
- The 'D2' logo is a trademark and is used with permission from Mannesmann AG.
- Daihatsu, Mira and Storia names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Daihatsu Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Dodge and Chrysler are registered trademarks of DaimlerChrysler. Dodge Viper and Chrysler PT Cruiser, including emblems and body designs of associated vehicles and traddress are used under license to Sony Computer entertainment. ©DaimlerChrysler
- DENSO name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of DENSO CORPORATION and used under license to Sony Computer Entertainment.
- DUNLOP name, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Sumitomo Rubber Industries, Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

## CREDIT

- 'Elf' and 'Total' are registered trademarks and are used with permission from Total Fina Elf S.A."
- "Ellegi Motori" is a trademark and is used with permission from Ellegi Motori S.r.L.
- ENKEI name, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Enkei Automotive Ltd. and Enbishi Aluminum Wheels Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- The following are trademarks of Mobil Exxon Corporation: Exxon, Esso, Ultron, Superflo.
- FALKEN name, logos and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of THE OHTSU TIRE & RUBBER CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- FORD TRADEMARKS USED UNDER LICENSE FROM FORD MOTOR COMPANY.
- General Motors trademarks used under license to Sony Computer Entertainment.
- "Alfa Romeo" is a trademark and is used with permission from Fiat Auto (Belgio) S.A.
- All JGTC cars featured in this game are used under license from GT Association to Sony Computer Entertainment.
- Gulf and the Gulf logo are trademarks of Gulf International Lubricants Limited and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Honda, Acura, Accord, Civic, CR-X del-sol, Honda S2000, Integra and NSX names, emblems and body designs are trademarks of Honda Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- RAZO name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of CAR MATE MFG. CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- The word "Jaguar", the leaping cat device and the characters "XKR" and "XJ220" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd, England and are used under license.
- "Kärcher" is a trademark and is used with permission from Alfred Kärcher GmbH & Co.
- Laguna Seca Raceway's name, logo, image and likeness are trademarks and tradedress of the Sports Car Racing Association of the Monterey Peninsula and are used under license to Sony Computer Entertainment.
- "Lee Cooper" is a trademark and is used with permission from Lee Cooper Belgium.
- "Lister" the Lister emblem and "Storm" are trademarks, the body design is the intellectual property of Lister Cars Limited all used under license to Sony Computer Entertainment.
- Lotus, Elise, Esprit and associated logos, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Group Lotus Limited and are used under license to Sony Computer Entertainment.
- "Magneti Marelli" is a trademark and is used with permission from Magneti Marelli S.p.A.
- "Materne" is a trademark and is used with the permission from S.A. Materne-Confilux N.V.
- Mazda, MazdaSpeed, Enfini, Eunos, Savanna, Demio, Roadster, RX-7 and RX-8 names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual properties of Mazda Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Daimler Chrysler, Three Pointed Star in a Ring and Mercedes-Benz are trademarks of and licensed courtesy of Daimler Chrysler AG and are used under license to Sony Computer Entertainment.
- 'Michelin' and the Tire Man Device (called Bibendum) are trademarks and are used with permission from the Michelin Group.
- MINE'S name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of MINE'S WAVE CO., LTD. and used under license to Sony Computer Entertainment.





- Mini, Mini Cooper and the Mini shape are trademarks of BMW AG and are used under license.
- Mitsubishi, FTO, GTO and Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.
- "Momo" is a trademark and is used with permission from Momo Design s.r.l.
- "MOTUL" is a trademark and is used with permission from MOTUL.
- Mugen name and emblems are trademarks of MUGEN Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- NIPPON MITSUBISHI OIL name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Nippon Mitsubishi Oil Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Nismo name and emblem are trademarks of Nissan Motorsports International Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Nissan, Fairlady Z, Nissan Z Concept, 180SX, Silvia and Skyline names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Oreca is a trademark of Oreca used under license to Sony Computer Entertainment.
- "OZ Racing" is a trademark and is used with permission from O.Z. S.p.A.
- "Zonda C12 and Zonda C12S" are trademarks and are used with permission from Pagani Automobili s.p.a.
- Panoz Motor Sports / All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademark and/or copyrighted materials of their respective owners.
- Pennzoil® and Quaker State® are registered trademarks of Pennzoil-Quaker State Company.
- Peugeot trademarks and logo and body designs are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under license to Sony Computer Entertainment
- Omega The Ultimate Lubricant name, emblem are trademarks and/or other intellectual properties of Magna Industrial Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- PIRELLI and **PIRELLI** are registered trademarks of PIRELLI S.p.A.
- "Promotic" is a trademark and is used with permission from Promotic S.A.
- "Radio Contact" is a trademark and is used with permission from Radio Contact S.A.
- Ralliart name and emblem are trademarks of Ralliart Inc. and used under license to Sony Computer Entertainment.
- RAYS, RAYS ENGINEERING, VOLK RACING, VOLK RACING WHEEL and FORGED MAG names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of RAYS COMPANY LIMITED and used under license to Sony Computer Entertainment.
- Red Line TM and Copyright ©1999 Red Line Synthetic Corporation.
- Renault cars appear courtesy of RENAULT, Société Anonyme.
- "RES" is a trademark and is used with permission from RES.
- Ruf, RGT, CTR 2, 3400S, emblems and Ruf body styling equipment are trademarks and/or intellectual property of Ruf Vertrieb GmbH and used under license to Sony Computer Entertainment.
- SEIKO name and logo are trademarks and/or other intellectual properties of Seiko Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. The timing data used in the game is generated by Sony Computer Entertainment using its own method and not by Seiko Corporation.

C R E D I T





●Shelby GT-350, Shelby GT-500, Shelby Cobra Coupe, Shelby Cobra 427 S/C and Shelby Series 1 are registered trademarks of CARROLL Shelby and CARROLL Shelby Licensing, Inc. COBRA and the COBRA Snake design are registered trademarks used by CARROLL Shelby Licensing, Inc. under a worldwide exclusive license. The shape of the 427 S/C, Coup, and Series 1 vehicles is the proprietary trademark property of CARROLL Shelby and CARROLL Shelby Licensing, Inc.

●The SHELL trademarks used herein are licensed property owned by Shell Oil Company, Houston Texas.

●SiFo name and emblem are trademarks and/or other intellectual properties of SiFo S.A. / L'ecurie SiFo and used under license to Sony Computer Entertainment.

●"Sloggi" is a trademark and is used with permission from Triumph International nv/sa.

●"Sonax" is a trademark and is used with permission from Sonax GmbH & Co. KG

●"Speedline Corse" and "Speedline" are trademarks and are used with the permission of Speedline S.r.L

●SPOON and SPOON SPORTS name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of SPOON Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●Subaru, Impreza, Legacy and STi names, emblems and body designs are trademarks of Fuji Heavy Industries Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●Suzuki, Suzuki Sport, Alto works, and Escudo names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property rights of Suzuki Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment. Any racing models of Suzuki cars, as appearing in this game cannot be purchased from Suzuki dealers. Suzuki Motor Corporation does not manufacture or sell this game product.

●"MoviStar" is a trademark and is used with permission from Telefónica Servicios Móviles S.A.

●Texaco trademarks are used by permission of Texaco Refining and Marketing Inc.

●Trademark of The Goodyear Tire & Rubber Company. Used with permission.

●V® and Valvoline® registered trademarks. Used with permission from the Valvoline Company, a division of Ashland, Inc.

●"Falcon XR8" is a trademark and is used with permission from the Ford Motor Company.

●Tommy kaira, ZZ II and ZZ S names, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual properties of Tomita Yumekoujyo Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●TOM'S name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Tom's Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●Toyota, Lexus, Altezza, Celica, Chaser, Corolla, MR2, MR-S, Sprinter Trueno, Supra and Vitz names, emblems and body designs are trademarks of Toyota Motor Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.

●TRAMPIO and TOYO TIRE names and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Toyo Tire & Rubber Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●TRD name and emblem are trademarks and other intellectual properties of Toyota Technocraft Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●TVR, Griffith, Speed 12, Tuscan and body designs are trademarks and/or other intellectual property of TVR Engineering Limited and are used under license to Sony Computer Entertainment.

●Astra, Calibra, Vectra, VX220, Speedster emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Vauxhall/Opel and/or General Motors Corporation and used under license

CREDIT

# Credit

Gran Turismo 3 A-spec

to Sony Computer Entertainment.

●Volkswagen trademarks, logo and body designs are the intellectual property of Volkswagen AG and are used under license to Sony Computer Entertainment.

●Xanavi name and emblems are trademarks and/or other intellectual properties of Xanavi Informatics Corporation and used under license to Sony Computer Entertainment.

●YOKOHAMA and ADVAN names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of the Yokohama Rubber Co., Ltd. and used under license to Sony Computer Entertainment.

●"Are You Gonna Go My Way?" (GRAN TURISMO Remix)

Written by Lenny Kravitz & Craig Ross

Performed by Lenny Kravitz

Published by Miss Bessie Music (ASCAP) & Wiggled Music (BMI)

Remixed by daiki kasho

●"Again"

Written by Lenny Kravitz

Produced, arranged and performed by Lenny Kravitz

Published by Miss Bessie Music (ASCAP)

©2000 Virgin Records America, Inc.

●"Just A Day", "Buck Rogers", and "7 Days In The Sun"/Feeder

All tracks written by Grant Nicholas & Feeder and performed by Feeder.

Published by Universal Music Publishing Limited.

Licensed with kind permission from the Echo Label Limited. ©&© 2001.

Buck Rogers & 7 Days in the Sun are from the forthcoming album "Echo Beach".

[www.feederweb.com](http://www.feederweb.com)

●"Shark"/Ash

Written by M.Hamilton, C.Hatherley, T.Wheeler

Produced by Owen Morris and Ash. Mixed by Alan Moulder.

Published by Universal Music Publishing Limited & EMI Music Publishing Limited

©2001 the copyright in this sound recording is owned by Infectious Records Ltd.

[www.infectiousuk.com](http://www.infectiousuk.com)

[www.ash-official.com](http://www.ash-official.com)

●"Wake Up In Your Own Mind"/Grand Theft Audio

Wake Up In Your Own Mind written by Battersby/Jezzard/Butler. Published by Universal Music Publishing Ltd ©&©2000 London-Sire Records Inc.

Produced Under License From London-Sire Records Inc. By Arrangement With Warner Special Products

[www.grandtheftaudio-online.com](http://www.grandtheftaudio-online.com)

●"Avarice"/Grand Theft Audio

Avarice written by Battersby/Jezzard/Butler. Published by Universal Music Publishing Ltd.

©&©2000 London-Sire Records Inc.

Produced Under License From London-Sire Records Inc. By Arrangement With Warner Special Products

[www.grandtheftaudio-online.com](http://www.grandtheftaudio-online.com)

●"Dead Man Leaving"/Grand Theft Audio

Dead Man Leaving written by Butler/McCormack. Published by Universal Music

Publishing Ltd./Copyright Control ©&©2000 London-Sire Records Inc.

Produced Under License From London-Sire Records Inc. By Arrangement With Warner Special Products

[www.grandtheftaudio-online.com](http://www.grandtheftaudio-online.com)

# CREDIT

● "Sober (Saint US Mix)"/Muse  
Written by Matthew Bellamy  
Produced by Muse and Paul Reeve  
US Mix by Ron Saint Germain  
Published by Taste Music Ltd.  
[www.tastemedia.com](http://www.tastemedia.com)  
[www.muse-official.com](http://www.muse-official.com)  
[www.mushroomuk.com](http://www.mushroomuk.com)

● "Stompbox (Radio Edit)", "Supermoves", and "Screw Up (edited version for GT3)"/Overseer  
ALL TRACKS WRITTEN BY DR. CHUG  
PRODUCED BY DR. CHUG  
CO-PRODUCED BY DAVE CREFFIELD  
PUBLISHED BY WARNER/CHAPPELL MUSIC LIMITED  
TRACKS 1 & 3 ©2001; TRACK 2 ©2000; THE COPYRIGHT IN THESE SOUND  
RECORDINGS IS OWNED BY SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.  
©2001 CHUG INDUSTRIES LIMITED

● "Aisha"/Death In Vegas  
Concrete Records/Deconstruction/BMG Records.  
Published by Deconstruction Songs/BMG Music Limited, James Osterberg  
Music/Bug Music Limited, Warner Chappell Music Limited.  
<http://www.death-in-vegas.co.uk/>

● "Moon Over The Castle (A-spec mix) "  
Composed and Performed by Masahiro Ando (by the courtesy of Village Records Inc.)  
Arranged by pentagon

● "mirage", "glowl", "strike breaker", "obscure", and "sky scraper"  
All Tracks Composed and Arranged by daiki kasho





# Credit

Gran Turismo 3 A-spec

## ■監督・プロデューサー

山内一典

## ■シナリオ・オブティマイズ

生魚清一

## ■グラフィック・オブティマイズ

倉田佳彦（セージ）

## ■データ・オブティマイズ

手島孝人

## ■シミュレーション・アルゴリズム

丹 明彦

## ■ユーザー・インターフェース

安原祐二

## ■サポート・プログラム

高間教夫

木島 智

内山 泰

## ■ビジュアル・イフェクト

横内威至

竹内大祐

高野修一

## ■ツール・プログラム

石橋伸秀

酒井伸夫

白井五三雄

小林純一

中野ちはる

百瀬成寿

キアン ビーン

藤田正志（セージ）

## ■デザイン・マネージャー

松本雄一

後藤正明

## ■カーモデリング・ディレクター

泉沢啓一

関沢由香里

寺島 正

金正 和

神原 隆

## ■カーモデリング

稲村陽一

松井千波

ゴースト マダブ

渡辺 匡

三浦愛子

川上貴義

河野雄一郎

峰村研人

斎藤裕行

関 友和

平 佳子

加賀谷拓司

## ■コースデザイン・ディレクター

佐松裕史

澤村志乃武

七澤崇聖

## ■コースデザイン

高橋洋一

横山 翼

海老原三奈江

加賀谷孝史

草場美智子

神戸登美

倉田純一郎

高田浩司

池上武志

高杉 悟

山崎暁子

竹内弘志

大坪一造

## ■ムービー・ディレクター

七澤崇聖

## ■ムービー

松栄達也

神崎 浩

## ■プランナー

込山弘貴

村瀬智一

瀧 康史

## ■GUIデザイン・ディレクター

今西啓貴

## ■GUIデザイン

七澤崇聖

和泉卓哉

鬼塚和洋

## ■プロデューサー・アシスタント

郎 在夏

須崎真由美

## ■制作環境サポート

長谷川正典

高山啓介

青木泰雄

## ■サウンド・プロデューサー

関 正通

## ■サウンドデザイン

轟生大樹

## ■エンジンサウンドレコーディング

中越健太郎

木村雅男

# CREDIT

■BGMデータ製作  
足立賢明

■エンジンサウンドツール  
橋田洋一  
星 智之  
常盤直樹

■メニュー音楽  
大平 勇

■アドバイザー  
大井寛之  
斎藤慎輔  
山本泰吉  
加藤博義 (NISSAN)  
田村宏志 (NISSAN)

■クルマ解説  
河口 学  
斎藤慎輔  
安原武志

■SCEJ QAプロジェクトマネージャー  
水野雅之

■制作協力  
株式会社セージ

■SCEI QAチーム

酒井敦史  
三友健太郎  
川中良太  
増形大介  
唐澤 暁  
平木廣介  
遠藤 学  
笠間大貴  
向山 郷  
鈴木健太郎  
野上泰夫  
小林秀夫

■エグゼクティブ・プロデューサー  
佐藤 明

■契約  
品川未貴  
Marian Toole  
Birgit Zich  
Shelly Gayner  
Taku Imasaki  
Ken Chan  
Sean Kelly  
Shiho de-Ruiter Miyazaki  
Colin Thomas

■海外コーディネーション(U.S.A & EUROPE)

金澤亮彦  
土居昌明  
稲垣 真

■海外コーディネーション(ASIA)

岩井 誠  
池島鉄平  
陳 云云  
杉山美佳

■宣伝  
佐伯雅司  
樋谷 恵  
中山郁夫

■プロモーション

小宮一昭  
西島 卓  
樋谷尚弘

■マーケティング

浅川哲朗

■パッケージ・コーディネーション

今西啓貴  
小宮浩典  
鈴木宏枝 (SMC)

■マニュアルライティング

安原健一郎 (豊玉屋)  
大和 栄 (豊玉屋)

■ロゴ/パッケージデザイン

阿部英一

■アーティストマネージメント

青木幹夫 (Village-A Inc.)  
金澤弘行 (Village-A Inc.)

■スペシャルサンクス

戸田誠司  
孫 龍活  
岡井幹子  
古澤順子  
中村麻矢  
仲村達朗  
西岡大貴  
小関由香里 (TOYOTA)  
永重朋子 (TOYOTA)  
近藤純次 (TOYOTA)  
横島 ジェームス (NISSAN)  
鈴木裕人 (NISSAN)  
村上厚史 (NISSAN)  
栗田 巖 (NISSAN)  
吉久 潤 (NISSAN)  
国府田康男 (NISSAN)  
田村宏志 (NISSAN)  
塚田健一 (NISSAN)  
塩澤民規雄 (NISSAN)  
五十嵐 隆 (NISSAN)  
青木栄一 (NISSAN)  
永井 暁 (NISSAN)  
松本孝夫 (NISSAN)  
菊池東寿 (NISSAN)

C R E D I T

# Credit

Gran Turismo 3 A-spec

高石 充 (HONDA)  
小澤千恵 (HONDA)

森田美樹 (MITSUBISHI)  
坂本好広 (MITSUBISHI)  
川淵辰夫 (MITSUBISHI)  
柳川智樹 (MITSUBISHI)  
大谷洋二 (MITSUBISHI)  
下名迫高広 (MITSUBISHI)  
金井 達 (MITSUBISHI)  
中村雅也 (MITSUBISHI)  
山本弘毅 (MITSUBISHI)  
豊森直人 (MITSUBISHI)  
木内 隆 (MITSUBISHI)

富士重工業株式会社 知的財産部  
富士重工業株式会社 マーケティング推進部 宣伝担当  
富士重工業株式会社 商品企画本部 商品企画部

甲斐正明 (MAZDA)  
村瀬 修 (MAZDA)  
田上雅彦 (MAZDA)  
小河良太 (MAZDA)  
佐藤洋一 (MAZDA)  
徳重 修 (MAZDA)  
松崎廣輔 (MAZDA)  
奥本敬之 (MAZDA)

池田宗弘 (SUZUKI)  
石渡佳代 (SUZUKI)  
村松銀一 (SUZUKI)

小池 賢 (DAIHATSU)  
堤 恵 (DAIHATSU)

田村 誠 (Tommy kaira)  
富田大二郎 (Tommy kaira)

近岡英理 (TRD)  
谷 智明 (TRD)

鴻巣裕正 (TOM'S)  
神山裕示 (TOM'S)  
中里 治 (TOM'S)  
中山宣子 (TOM'S)  
安達典司 (TOM'S)

加治次郎 (NISMO)  
大野塚也 (NISMO)  
菊池正貴 (NISMO)

須江正信 (MUGEN)  
山市康行 (MUGEN)

専光英夫 (RALLIART)  
田口雅生 (RALLIART)

スパルテニカインターナショナル 渉外部 渉外1課 (STI)  
スパルテニカインターナショナル 企画開発部 企画開発第2課 (STI)

市嶋 樹 (SPOON)  
関口美栄子 (SPOON)  
今村祐喜 (SPOON)  
新倉道就 (Mine's)  
高柳重文 (Mine's)  
渡部大祐 (Mine's)  
軽部孝史 (Mine's)

藤井照久 (SiFo)

長尾基規 (MODELLISTA)

Audi Japan 広報室  
BMW Japan 広報室  
VOLKSWAGEN Group Japan 広報部  
野口太郎 (Peugeot Japan)  
サラ セレリ (フィアット オート ジャパン)  
佐藤 渉 (ルノー・ジャポン)  
高浜 光 (ルノー・ジャポン)  
黒沼 豊 (ダイムラー・クライスラー・日本)  
平本千津子 (ダイムラー・クライスラー・日本)  
杉本祐子 (ジャガー・ジャパン)  
新井秀樹 (新西部自動車)  
田嶋弘樹 (Castrol)  
中山 稔 (YOKOHAMA/ADVAN)  
高須一郎 (YOKOHAMA/ADVAN)  
吉田 浩 (AUTOBACS)  
高橋雅和 (BRIDGESTONE/POTENZA)  
道家信二 (DENSO)  
今村憲二郎 (住友ゴム・DUNLOP)  
原 敬明 (ENKEI)  
伊藤正啓 (FALKEN)  
西田英俊 (日石三菱)  
横嶋藤雄 (スタンレー電気/RAYBRIG)  
三根 晋 (RAYS)  
佐藤 (東洋ゴム/TRAMPIO)  
西森寿敏 (UNISIA JECS)  
有賀 信 (Xanavi)  
中島英之 (Xanavi)  
矢吉正美 (Xanavi)  
カルソニックカンセイ 営業業務部  
大谷敏之 (トランスポーツ/GT-A事務局)  
須長良幸 (トランスポーツ/GT-A事務局)  
勝俣昭二 (トランスポーツ/GT-A事務局)  
岡田武志 (鈴鹿サーキット)  
鈴木宏明 (ツインリンクもてぎ)  
田山保夫 (ツインリンクもてぎ)  
山本辰志 (アライヘルメット)  
谷口哲也 (SEIKO)  
木村紀之 (LOTUS CARS)  
中村成美 (LOTUS CARS)  
河野初樹  
ビストン西沢  
金谷 雄文 (MARUNI STUDIO)  
秋庭賢司 (D-Rights)  
御船幸恵

Andrew House  
Chag F Fadel  
Chris Deering  
Craig Rechenmcher  
David A Reeves

## CREDIT



Diane Tucker  
Hogarth Andall  
Lisa Langer  
Janeen Anderson  
Juan Montes  
Kaz Hirai  
Liz Ashford  
Nick Berg  
Peter Eley  
Randy Gordon  
Shawn U. Layden  
Susan Nourai

■協力  
トヨタ自動車株式会社  
本田技研工業株式会社  
日産自動車株式会社  
富士重工業株式会社  
三菱自動車工業株式会社  
マツダ株式会社  
スズキ株式会社  
ダイハツ工業株式会社  
トヨタ テクノクラフト株式会社  
株式会社トムス  
スバル テクニカ インターナショナル株式会社  
ニッサン・モータースポーツ・インターナショナル株式会社  
株式会社 無限  
株式会社ラリーアート  
株式会社トミタ夢工場  
株式会社スズキスポーツ  
株式会社スプーン  
株式会社マインズ・ウェイブ  
株式会社シーフォ  
株式会社トヨタモデリスインターナショナル

Adam Opel AG  
American Honda Motor Co., Inc.  
ASTON MARTIN LAGONDA LIMITED  
Audi AG  
Automobiles Peugeot  
BMW AG  
Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation  
Automobiles Citroën  
Daimler Chrysler Corporation  
Fiat Auto S.p.A.  
Ford Motor Company  
Automobiles Gillet  
Jaguar Cars Limited  
Lister Cars Limited  
Group Lotus Limited  
Pagani Automobili S.p.A.  
Panoz Motor Sports Georgia, Inc.  
RENAULT SA  
Ruf Automobile GmbH  
Carrroll Shelby Licensing, Inc.  
Sports Car Racing Association of the Monterey  
Peninsula "SCRAMP"  
Tickford Limited  
TVR Engineering Limited  
Vauxhall Motors Limited  
Volkswagen AG

Alfred Kärcher GmbH & Co.  
Atella

BBS-Kraftszeugtechnik AG  
Belcar  
BP AMOCO p.l.c.  
Brembo S.p.A.  
Bridgestone/Firestone, Inc.  
Castrol Limited.  
Chevron U.S.A. Corporation  
Ellegi Motori S.r.l.  
Exxon Mobil Corporation  
Fiat Auto (Belgio) S.A.  
Gulf Oil International  
Les Cooper Belgium  
Magneti Marelli S.p.A.  
Mannesmann AG  
Mannesmann Arcor AG & Co.  
Mannesmann Mobilfunk GmbH  
S.A. Materne-Conflux N.V.  
Ministère des Affaires Étrangères  
Momo Design s.r.l.  
MOTUL  
O.Z.S.p.A.  
ORECA  
Pennzoil Quaker State Company  
Pirelli S.p.A.  
Promotic S.A.  
Radio Contact S.A.  
Red Line Synthetic Oil  
RES  
Robert Bosch Corporation  
Shell Oil Company  
Michelin Group  
Sonax GmbH & Co. KG  
Speedline S.r.l.  
Telefónica Servicios Móviles S.A.  
Texaco Refining and Marketing Inc.  
The Goodyear Tire & Rubber Company  
The Valvoline Company  
Total Fina Elf S.A.  
Triumph International nv/sa.

横浜ゴム株式会社  
株式会社オートバックスセブン  
株式会社ブリヂストン  
カルソニックカンセイ株式会社  
株式会社デンソー  
住友ゴム工業株式会社  
通商アルミホイール株式会社  
オートタイヤ株式会社  
日石三興株式会社  
株式会社レイズ  
東洋ゴム工業株式会社  
株式会社ザナヴィ・インフォマティクス  
株式会社アライヘルメット  
セイコー株式会社  
株式会社トランスポート  
GT アソシエーション  
ツインリンクもてぎ  
株式会社カーメイ  
株式会社アクト・トレーディング  
株式会社ケイアンドエム (LOTUS CARS)

■制作  
株式会社 ポリフォニー・デジタル

CREDIT

# AD

Gran Turismo 3 A-spec

## GT FORCE™

「ザ・ベストゲーム、ザ・ベストコントローラ」



**FORCE  
FEEDBACK**

コントローラーリアリズム、  
車を操る楽しさがここにある。  
『グランツーリスモ 3』と共同開発。  
家庭用ゲームコントローラはじめてのフォースが最速ラップを叩き出す。  
手のひらに伝わるリアリティ、グランツーリスモ・クオリティ!

- フォースフィードバック機能でコーナリング時の反力をみごとに再現
- 路面コンディションや車の挙動がステアリングからダイレクトにフィードバック
- 本物指向のアナログ方式アクセル&ブレーキ採用
- ラバーコーティングされた3本スポークのステアリングホイール



### Feel More Driving Realism

“PlayStation 2”対応/グランツーリスモ 3 A-spec完全対応

フォースフィードバック機能搭載ステアリングコントローラ『GT FORCE™』(LPRC-10000)

発売元:株式会社ロジクール [www.logicool.co.jp](http://www.logicool.co.jp)

●商品に関する御問い合わせ

ロジクールカスタマーリレーションセンター TEL:03-5350-6490 (9:00~12:00,13:00~17:00、土、日、祭日を除く)

©2001 Logitech, Logitech, All rights reserved.

株式会社ロジクールは、Logitech Group の日本地域担当の日本法人です。記載されている会社名、製品名、サービス名は各社の商標および登録商標です。

ADVERTISEMENT



## SOUNDTRACK



ゲームのスペックのみならずそのサウンドまでもハイクオリティなグランツーリスモシリーズ。本作「Gran Turismo 3 A-spec」でももちろん音楽作品として十二分に楽しめるものばかりである。オープニングテーマ「Moon Over The Castle (A-spec Mix)」をはじめ、臨場感あふれるドライビングシーンを演出する走行音楽や、メニュー選択画面のBGMなどを中心に収録。ボーナストラックには、ハウスフリークのみならず、様々なダンスミュージックファンから支持されるDJ GEE (GTS)とORIENTA-RHYTHMの強力タッグがリミックスしたトラックを収録。

※「GRAN TURISMO 3 A-spec」で使用されている、海外アーティストの楽曲は収録されておりませんので予めご了承下さい。

## グランツーリスモ 3 A-spec オリジナル・ゲームサウンドトラック

### GRAN TURISMO 3 A-spec Original Game Soundtrack

品番: VRCH4006 / 価格: ¥2,714 (税抜価格) ¥2,850 (税込価格)

**6月6日発売予定**

発売元: (株)ヴィレッジ・レコード Village Records Inc.

販売元: (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

## DVD

## ATTACK GRAN TURISMO 3 A-spec

GT3完全攻略のためのDVD VIDEO

「GRAN TURISMO 3 A-spec」に裏技は無い! 究極といえるレベルまでの進化を遂げた「GRAN TURISMO 3 A-spec」を誰よりも楽しむためのスペシャルDVD。実車と「GRAN TURISMO 3 A-spec」の両面から迫り、どちらにも適用する究極のドラテクバイル!! 10年後のF1ドライバーはカート出身ではなくなるかもしれない。

●Producer山内一典が「GRAN TURISMO 3 A-spec」の進化、こだわりを語る。●「GRAN TURISMO 3 A-spec」攻略のためのドライビング基礎知識 ●GOLDライセンス取得のための知識と技 ●開発者のスーパードライビングを100%公開! ●Newアイテム「データロガー」を使い、速い走りを徹底的に追求する! ●レースに勝つためのバルテクニク

●発売: 5月未予定 価格: 未定 ●企画/制作 D-Rights

## BOOKS

## 『グランツーリスモ 3 A-spec』公式ガイドブックが3冊発売!

### ■ BASIC MASTER(仮)

運転テクニックの基礎からセッティングのノウハウ、「Gran Turismo Mode」の楽しみ方、「ライセンス」の攻略などより速く走るための要素をじっくりとわかりやすく解説!

●本体価格未定 / 2001年4月末日発売予定 ●発売元: ソフトバンク パブリッシング株式会社

### ■ REAL DRIVING(仮)

リアルドライビングシミュレータ「Gran Turismo 3 A-spec」の攻略法は“本物”に聞く。トップレーサーとエンジニアが明かす“ベストカー流”最速テクニック!

●定価(予価): 1480円(税別) / 2001年6月上旬発売予定 ●発行・発売: 三推社 / 講談社

### ■ THE BEST NAVIGATOR(仮)

「Gran Turismo 3 A-spec」の真髄はここで明らかになる。最後にして究極の公式ガイドブック

●価格未定 / 2001年7月発売予定 ●発売元: 株式会社エンターブレイン

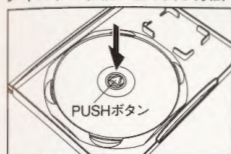
A D V E R T I S E M E N T



The Real Driving Simulator A-spec



## ディスクの収納・取り出し方法



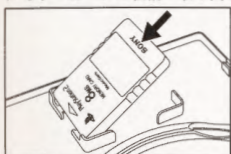
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



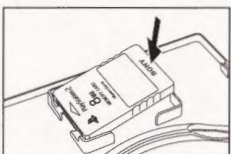
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

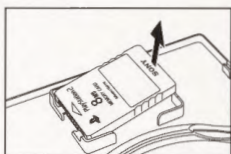
## メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

**使用上のご注意** ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム“PlayStation 2”専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対にやめください。●このディスクは「NTSC J」あるいは「PAL」の表記のある日本国内仕様の“PlayStation 2”にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および“PlayStation 2”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよく読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを“PlayStation 2”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の読んだお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●“PlayStation 2”本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）や“PocketStation”が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER（メモリーカードホルダー）にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対にやめください。

**健康上のご注意** ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見てこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●“PlayStation 2”本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



# The Real Driving Simulator A-spec

**GRAN TURISMO®**

THE REAL DRIVING SIMULATOR

[www.scei.co.jp](http://www.scei.co.jp)

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

"PS", "PlayStation" and "Gran Turismo" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

i.LINK and the i.LINK logo "i" are trademarks.

"PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PBPX 95502